

Matrix

Geteiltes Ergebnis: <https://lichtblick.medienbildung.ovgu.de/?id=c0655449ee30e85cf64ee3247d5fe1f92>

Sequenz 1



TC: 00:00.00 - 11:59.73

Sequenz 2



TC: 11:59.75 - 25:05.38

Sequenz 3



TC: 25:05.41 - 36:39.41

Annotationen



Morpheus:

- ruhig, gelassen
- bleibt bei seinem Standpunkt
- wenige Mimik und Gestik
- überlegen

Neo:

- fragend, unsicher, nervös (leicht)
 - charakterlos
-



Sequenz 4

TC: 36:39.43 - 47:55.38

Annotationen



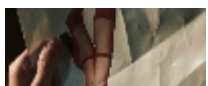
Sequenz 5

TC: 47:55.38 - 01:01:10.93



Sequenz 6

TC: 01:01:10.95 - 01:17:50.99



Sequenz 7

TC: 01:17:51.00 - 01:31:29.12



Sequenz 8

TC: 01:31:29.14 - 01:45:52.14

Visuelle Marker



Extreme Untersicht (Froschperspektive)

Kommentar

Belief - Der Glaube an sich selbst In dieser Sequenz, wird Neo in eine fast aussichtslose Situation gebracht. Sein Mentor Morpheus wird von den Agents in der Matrix gefangen genommen und droht fast zu sterben. Somit steht seine Crew (Neo, Tank, Trinity) kurz davor ihn außerhalb der Matrix umzubringen, sodass die Agents nicht an die Codes kommen (und somit an den Zentralcomputer von Zion). Neo aber entscheidet, dass er ihn retten wird, er glaubt an sich und seine Fähigkeiten Morpheus auch wirklich retten zu können. Dieser starke Wille, wird zum ersten mal eigenständig von Neo zum Vorschein gebracht. Mit diesem Glauben, wagt er sich auf die Mission Morpheus zu retten und seiner Prophezeiung zu widersprechen. Dies symbolisiert das Neo der Auserwählte ist, ihm das aber noch nicht bewusst ist. Die Sequenz beginnt mit einer extremen Untersicht des Helikopters, der auf ein Gebäude zu fliegt und für gleich weiter zu einem Agent der ebenfalls aus dieser von unten gekippten Perspektive gezeigt wird.(01:31:29.14-01:31:38.48) Da die Agents eine hohe/große Macht verkörpern, kommt durch diese Perspektiven der Untersicht, dies besser zum Vorschein. Sie üben damit eine bestimmte Funktion aus. Die Rahmung die diese Szene erhält muss dabei immer im Kontext des gesamten Films betrachtet werden, um ihr eine Funktionen zuordnen zu können. (vgl. Bordwell/ Thompson/ Smith 2020, S. 190) In diesem Beispiel wird den Agents damit immer eine hohe Position und Macht zugeordnet.



Beginn Gespräch mit Morpheus

TC: 01:31:46.19 - 01:31:29.76

Visuelle Marker



Detail



Großaufnahme



Extreme Aufsicht (Vogelperspektive)

Kommentar

"Close-ups can give hands and feet a weight they wouldn't have if we were just attending to dialogue and facial expression." - (Bordwell/ Thompson/ Smith 2020, S. 192) "It emphasizes facial expression, the details of a gesture, or a significant object" - (ebd. 2020, S. 189) Close-ups oder Nahaufnahmen (teilweise auch Detailaufnahmen), spielen in der Sequenz 8 immer wieder eine entscheidende Rolle und

geben den gezeigten Charakteren eine Wichtung. In diesem Beispiel wird Agent Smith in den Vordergrund gesetzt, er erklärt Morpheus die Anfänge der Matrix und im Laufe des Gesprächs, entwickelt er eine Antipathie gegenüber der Matrix, obwohl er als Programm, ein Teil dessen ist.



Sicht auf die "Welt"

TC: 01:31:50.67 - 01:31:52.57

Visuelle Marker



Detail



Großaufnahme



Extreme Aufsicht (Vogelperspektive)



Folterwerkzeuge

TC: 01:31:58.50 - 01:32:01.50

Visuelle Marker



Kamerafahrt



Toneffekt

Kommentar

Die Musik ändert sich und klingt bedrohlicher. Die Kamerafahrt auf die "Werkzeuge" lässt darauf schließen, dass es eine Folterung ist bzw. diese Werkzeuge an Morpheus benutzt werden. "The extreme close-up singles out portion of the face or isolates and magnifies" - (Bordwell/ Thompson/ Smith 2020, S. 189) Das detaillierte Zeigen der "Werkzeuge" wird somit einer speziellen Wichtigkeit zugeordnet.



Morpheus wurde gefangen genommen

TC: 01:32:01.58 - 01:32:10.73

Visuelle Marker



Dreiereinstellung



Augenhöhe/Normalsicht



Kreisfahrt

Kommentar

Es wird ersichtlich, dass Morpheus in Gefahr steckt. Es kommt zu Close-ups, auf seine am Stuhl gefesselten Hände und sein allgemeines Unwohlsein. Laut Agent Smith gab es schon mehrere Versionen der Matrix, was erst jetzt im Film offenbart wird.



Agent Smith erklärt Anfänge der Matrix

TC: 01:32:10.90 - 01:32:30.59

Visuelle Marker



Halbnahe



Toneffekt

Kommentar

Close-up zur Spritze die Flüssigkeit aufnimmt -> Musik/Ton verändert sich wieder -> Gefahr (gleiche Musik wie schon beim Zeigen der "Werkzeuge", es lässt sich ein Muster erkennen)



Morpheus wird etwas gespritzt

TC: 01:32:30.59 - 01:32:40.72

Visuelle Marker



Detail

Kommentar

Beim eindringen der Spritze -> Änderung Musik -> Gefahr/Gift (ähnliche Musik wie auch schon bei den Werkzeugen) "Die Spezies Mensch ihre Wirklichkeit durch Kummer und Leid definiert" (Agent Smith) Eine "perfekte" oder "makellose" Matrix ist laut Smith Aussagen niemals möglich gewesen, da sie zu

einem Desaster aufgelaufen ist. Der Mensch kann somit niemals perfekt sein sondern muss seine Schwächen haben, damit die Welt (Matrix) in der er lebt funktionieren kann.

Zukunft gehört den Maschinen



TC: 01:32:40.79 - 01:33:23.73

Visuelle Marker



Dreiereinstellung

Kommentar

Morpheus spürt das Mittel was ihm gespritzt wurde, spricht aber die ganze Zeit über nicht, versucht sich zurückzuhalten (es zu unterdrücken). Agent Smith: "Die Matrix wurde neu designed, zu dem was sie heute ist, der Höhepunkt eurer Zivilisation." 01:33:15.13 -> Smith senkt sich auf Morpheus "Augenhöhe"-> Kamerafahrt, er begibt sich durch den Perspektivenwechsel auf Morpheus "Niveau". "Eure Zeit ist abgelaufen, die Zukunft gehört den Maschinen" (Agent Smith) Smith beginnt zu einem sehr, klar denkenden "Wesen" zu werden, und sich seiner Situation, in der er sich befindet, sehr bewusst macht.

Tank erklärt was mit Morpheus passiert



TC: 01:33:23.84 - 01:34:04.61

Visuelle Marker



Zweiereinstellung



Detail



Großaufnahme



Halbtotale



Untersicht



Schuss-Gegenschuss-Verfahren



Harter Schnitt

Kommentar

Agent Smith bezieht bei der Aussage, das die Zukunft den Maschinen gehört "uns" mit ein, er spricht dabei auch Morpheus, also alle an. Tank und Neo sprechen über Morpheus, immer aus der Perspektive der Untersicht, sie stehen über Morpheus, haben so die Macht über sein Schicksal zu bestimmen. Die Agents versuchen in Morpheus Gehirn "einzubrechen" um Codes für Zentralcomputer von Zion herauszubekommen. Bei dem Szenenwechsel von der Matrix zur "wirklichen" Welt werden die Farbkomponenten grün (für die Matrix) und blau (für die "reale" Welt) sichtbar. (01:33:32.78)

Entscheidung ob Morpheus sterben muss



TC: 01:34:04.66 - 01:34:19.81

Visuelle Marker



Schärfeverlagerung



Großaufnahme



Nah



Aufsicht

Einzigiger Ausweg?



TC: 01:34:19.86 - 01:34:48.28

Visuelle Marker



Zweiereinstellung



Dreiereinstellung



Großaufnahme

Augenhöhe/Normalsicht



Schuss-Gegenschuss-Verfahren

Kommentar

Bildkomposition: von links nach rechts = Vorschrift (01:34:26:38) Tank sieht den Tot Morpheus als einzige Alternative, dabei fällt Neo wieder ein was das Orakel ihm prophezeit hat. Die Agents wissen was Tank vorhat, ergänzen sich beim Gespräch gegenseitig die Sätze, wie Roboter (=Programm). Kamerafahrt von unten (Morpheus) nach oben (Agents), sie stehen damit über ihm. Sowohl seine Crew, als auch die Agents stehen bildlich über Morpheus und können somit über sein Schicksal bestimmen.

Morpheus wird nicht umgebracht



TC: 01:34:48.47 - 01:35:53.32

Visuelle Marker



Dreiereinstellung



Nah



Hinfahrt

Kommentar

Morpheus wird von Tank als "Vater" beschrieben. Er nimmt damit eine wichtige Rolle und Bedeutung ein. Der Vater einer großen Familie die er zu retten versucht, indem er immer mehr Menschen die "Wahrheit" über die Matrix zeigen will. Bevor Morpheus getötet werden soll -> Kamerafahrt in alle Gesichter und Blick zu Morpheus. Kamerafahrt zu Neo (01:34:53:70) er soll die Entscheidung treffen bzw. verhindert das Morpheus getötet wird. Neo will seine Prophezeiung nicht hinnehmen, da er immer noch nicht glaubt der Auserwählte zu sein, und entscheidet sich deshalb gegen sie und geht in die Matrix (erste eigene große Entscheidung von Neo).

Neo ist doch der Auserwählte?



TC: 01:35:53.49 - 01:36:06.22

Visuelle Marker

Zweiereinstellung



Großaufnahme



Augenhöhe/Normalsicht



Schuss-Gegenschuss-Verfahren

Kommentar

Trinity sagt zu Neo das er der Auserwählte ist, erklärt aber nicht warum.



Neo will Morpheus das Leben retten

TC: 01:36:06.30 - 01:36:44.56

Visuelle Marker



Dreiereinstellung



Großaufnahme



Nah

Kommentar

Neo fängt an, an sich selbst zu glauben und sich selbst zu vertrauen. Mit dieser dazu gewonnenen Stärke, glaubt er Morpheus retten zu können. Neo glaubt zum ersten mal im gesamten Filmverlauf an sich selbst und das er etwas bewirken kann.



Trinity beschließt Neo zu helfen

TC: 01:36:57.25 - 01:37:20.04

Visuelle Marker



Zweiereinstellung



Großaufnahme



Nah

Kommentar

Trinity glaubt ebenfalls wie Neo an etwas, und sieht die Bedeutung von Morpheus für sie, als Begründung.



Agent Smith & Morpheus

TC: 01:37:27.61 - 01:37:46.90

Visuelle Marker



Zweiereinstellung



Detail



Halbnah



Augenhöhe/Normalsicht



Kamerafahrt

Kommentar

Agent Smith setzt sich auf einen Stuhl, um auf Morpheus Augenhöhe (sich auf eine Ebene begeben) zu kommen (Intention: so besser die Codes von ihm zu erfahren und ihn brechen zu können)



Agent Smith & Morpheus Teil 2

TC: 01:37:47.10 - 01:38:21.47

Visuelle Marker



Zweiereinstellung



Halbnah



Untersicht

Kommentar

Smith sieht den Menschen als Ausbeuter der Natur oder auch einen Virus an der sich stetig vermehrt und alles um ihn herum aussaugt und ausnutzt. Die Perspektive die eingenommen wird als Agent Smith spricht ist eine leichte Untersicht, also nicht aus Morpheus Perspektive. Was Smith wieder einer Obergeordnete Rolle verleiht. (Smith/ Bordwell/ Thompson 2020, S. 192)



Agent Smith & Morpheus Teil 3

TC: 01:38:21.47 - 01:38:44.98

Visuelle Marker



Großaufnahme

Kommentar

Mensch = Virus => schnelle Vermehrung und Ausbreitung auf andere Gebiete Smith verabscheut die Spezies Mensch, und sieht sich und die Maschinen als die Heilung derer an.



Rettung von Morpheus beginnt

TC: 01:38:44.98 - 01:39:13.46

Visuelle Marker



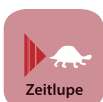
Großaufnahme



Nah



Harter Schnitt



Zeitlupe

Kommentar

Neo ist der erste der sich mit Agents anlegt, die als unbesiegbar dargestellt werden. Weswegen die Rettung Morpheus als unwahrscheinlich gilt.



Agent Smith & Morpheus Teil 4

TC: 01:39:13.46 - 01:39:44.52

Visuelle Marker



Über-die-Schulter-Einstellung



Schärfeverlagerung



Großaufnahme



Totale



Schwenk

Kommentar

Agent Smith sitzt nicht mehr im Stuhl sondern steht wieder. Redet mit Morpheus wieder von oben herab, diesmal werden die beiden anderen Agents im Raum gezeigt -> Morpheus wird von allen Seiten bewacht/beobachtet. Agent Smith entscheidet plötzlich, dass er mit Morpheus alleine reden will (01:39:23:83) alle weiteren Agents sollen den Raum verlassen -> sind über diese Entscheidung verwundert weil es kein normales Verhalten mehr darstellt.



Morpheus ist am Ende

TC: 01:39:44.52 - 01:41:06.41

Visuelle Marker



Zweiereinstellung



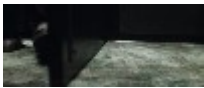
Großaufnahme

Nah



Kommentar

Als sich Agent Smith jetzt wieder auf seinen Stuhl zurücksetzt, ändert sich seine Perspektive beim reden und ist keine leichte Untersicht mehr (01:39:49.23). Agent Smith ist jetzt mit Morpheus alleine und nimmt seine Brille und seine Verkabelung (die ihn mit dem System bzw. den anderen Agents verbindet) raus -> wieder zeigen von Menschlichkeit, sich in Morpheus "Rolle" versetzen -> will ehrlich mit ihm reden (sonst immer sehr emotionslos, als Maschine (bzw. stupides Programm) gezeigt, was nur Befehle ausführt) Smith hebt sich deutlich von den anderen Agents ab, er gibt durch seine Reden eine weitaus menschlichere Seite bekannt und zeigt ebenso Emotionen mit Aussagen, dass er "diesen" Planet hasst. Er will selber aus der Matrix ausbrechen, für ihn stellt sie ebenso eine Gefängnis, gar einen Zoo dar, ihm (als eigentliches Programm) ist also bewusst in was für einer Situation oder "Realität" er sich befindet. Auch das er den Geruch (ein wichtiger Sinn des Menschsein) beschreibt, fürchtet er sogar sich infiziert zu haben. Er nimmt wichtige Sinne wie riechen oder schmecken wahr, obwohl er nicht menschlich ist.



Der Kampf beginnt

TC: 01:41:06.41 - 01:41:29.26

Visuelle Marker



Detail



Toneffekt



Musik

Kommentar

Fokus zuerst auf die Füße (Schuhe) -> Spannungsaufbau, Räumlichkeit/Person/Situation muss erst noch herausgefunden werden -> harte und kräftige Töne die die Situation bedrohlicher wirken lassen. Die Schritte passen sich zu Beginn an die harten Töne an.



Der Kampf beginnt Teil 2

TC: 01:41:29.26 - 01:42:00.79

Visuelle Marker

Extreme Aufsicht (Vogelperspektive)



Zeitraffer



Diegetischer Toneffekt



Musik

Kommentar

Die harten Töne hören auf als Neo dem Wächter seinen Mantel öffnet und er erkennt, in was für einer Situation er sich befindet. (gefährliche Situation, da Neo's Mantel voller Waffen ist). Die Kampfszene wird durch eine Zeitlupe eingeleitet. Für einen kurzen Moment bis der Wachmann nach Verstärkung ruft, wird keine Musik im Hintergrund gespielt. Es ertönt ein kurzes Alarmsignal und die Musik, wie zu Beginn der "Kampfszene" spielt weiter. Zu hören sind nur die Schüsse und das klicken der Waffen bzw. auch das Herunterfallen der Waffen.

Neo & Trinity gegen die Wachen



TC: 01:42:00.79 - 01:43:35.15

Visuelle Marker



Detail



Zeitraffer



Diegetischer Toneffekt



Musik

Kommentar

Slo-Mo Einstellungen bei Neo und Trinity, um die Handlung besser hervorzuheben bzw. zu erkennen und verfolgen zu können -> Protagonisten bekommen dadurch mehr Zeit und erhalten übermenschliche Kräfte (01:42:33:06) (01:43:28:87). „Today slow-motion footage often functions to suggest that the action Takes places in a dream or fantasy. It can also be used to convey enormous power, as in a martial-arts or superhero film. Slow motion is also used for emphasis, becoming a way of dwelling on a moment of spectacle or high drama.“ (Bordwell/ Thompson/ Smith 2020, S. 167) Kampfszenen können besser wahrgenommen werden -> durchbrechen von physikalischen Grenzen

„Often the change of speed helps create special effects“ - (ebd. 2020, S. 167) „[...] but sometimes filmmakers choose to call our attention to changes in the speed of capturing the action.“ - (ebd. 2020, S. 167) Musik stoppt wieder als die eine Wache stehen bleiben ruft und Neo und Trinity sich gegenseitig anschauen. Die Schießerei beginnt als Trinity gegen die Wand läuft und sich dann in der Luft einmal dreht, ändert sich die Musik und hat keine schlagenden Töne mehr. Das Fallen der Patronen von Neo's Waffe (01:42:52:67) ist ebenfalls in Slo-Mo, diese geben dabei einen Klang von sich wenn sie fallen und werden in einer Detailaufnahme gezeigt.

Kampf geht weiter



TC: 01:43:35.15 - 01:44:09.13

Visuelle Marker



Zeitraffer



Diegetischer Toneffekt



Musik

Kommentar

Neo ist ebenfalls in der Lage Überschläge einfach auszuüben, was durch die Zeitlupe deutlich gemacht wird. Es werden auch wieder die Klänge von Waffen, wie klicken oder wegwerfen der Waffe mit eingefügt. Durch die Zeitraffer bekommen die Bewegungen einen kräftigeren Ausdruck und mehr Stärke zugewiesen.

Auf dem Weg zu Morpheus



TC: 01:44:09.13 - 01:44:19.40

Visuelle Marker



Totale



Montage



Diegetischer Toneffekt

Kommentar

Die Musik hört wieder auf als alle Wachen "besiegt" wurden bzw. getötet. Diagetische Toneffekte, wie das gehen der Protagonisten, Waffe fallen lassen und das klingeln des Fahrstuhls leiten eine neue Szene ein. Das fallenlassen der Waffe symbolisiert den finalen Sieg über die Wachen.

"Anscheinend versuchen Sie ihn zu retten"



TC: 01:44:24.87

Visuelle Marker



Detail



Montage



Harter Schnitt



Zeitraffer

Kommentar

Die beiden Agents die Smith rausgeschickt hat, kommen verwundert in den Raum rein, um zu sehen das sich Smith "offen", dass heißt ohne Sonnenbrille und seine Verkabelung, die ihn mit dem System verbindet, Morpheus gezeigt hat. Dadurch bekam er nicht mit, wie Neo und Trinity in das Gebäude eingebrochen sind. Trinity präpariert inzwischen eine Bombe, die ein Teil des Gebäudes sprengen soll. Es kommt zu schnellen Cuts und Detailaufnahmen -> für einen schnellen aber deutlichen Handlungsverlauf (Montage). "Es gibt keinen Löffel" - Neo's Anspielung auf, dass was der kleine Junge, den er beim Orakel getroffen hat, zu ihm sagte, aus dem original: "Do not try and bend the spoon, that's impossible. Instead, only try to realize the truth...there is no spoon. Then you'll see that it is not the spoon that bends, it is only yourself". Neo realisierte dabei, dass sich die Matrix "verändern" oder "bändigen" lässt und das er dies auch kann, indem er den Löffel genauso verbogen hatte wie der kleine Junge. Er hat somit keine Angst mehr vor der Matrix und den Agents und glaubt zum ersten mal an seine Kräfte und seine Stärke, was hier nochmals zum Ausdruck gebracht wird. Als die Bombe dann hochgeht, wird in slow-motion gezeigt, was für ein Schaden angerichtet wurde und ein Sieg über die "erste Instanz", die überstanden wurde, symbolisiert um Morpheus zu retten. Zusammengefasst wird in dieser Sequenz verdeutlicht wie Neo mit sich wächst, indem er die wohl wichtigste Entscheidung fällt und somit anfängt an sich zu glauben. Der Szenenwechsel zwischen Neo's Setting und Morpheus in der Matrix, macht deutlich wie schnell Neo auch über Morpheus Leben entscheiden soll. Mit der gewonnenen Entschlossenheit, zieht er seinen Plan aber durch. In der darauffolgenden Kampfszene wird auffällig mit vielen Slow-Motion Einstellungen gearbeitet, um das Kampfgeschehen besser verfolgen zu können, jedoch auch um die Stärke der beiden (Neo und Trinity) darzustellen. Bei dem Gespräch zwischen Smith und Morpheus wird aber erstmals im Filmverlauf deutlich, wie klar Agent Smith denkt und wie sehr ihm seine Position bzw. sein Dasein überhaupt bewusst ist und er sogar das System anzweifelt (hasst) in das er sich befindet. Bestimmte Einstellungen wie Close-ups und Detailaufnahmen zeigen zum einen große Gefahr (Morpheus Folter) und Dringlichkeit (die Entscheidung um Leben und Tod) in den Szenenwechseln auf. Gewisse Soundeffekte untermalen diese Einstellungen

zum Teil. Zwei essentielle Ereignisse sind in dieser Sequenz passiert, beide spiegeln das Bewusstsein der beiden Personen (Protagonist vs. Antagonist) Neo und Agent Smith wieder und in den je unterschiedlichen Positionen in denen sie sich befinden. Jedoch beide "kein Teil" der Matrix sein wollen und sie sogar verabscheuen.



Sequenz 9

TC: 01:45:52.16 - 01:58:50.66



Sequenz 10

TC: 01:58:50.68 - 02:09:26.54